

Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY.



QUE T'AI-JE FAIT, JEANNOT?

TU LE SAIS TRÈS BIEN, MONSTRE!!

BIEN QUE LUI AI-JE DONC FAIT? J'AIMERAIS BIEN LE SAVOIR!



C'EST...C'EST A CAUSE DE CORINNE!!

ÇA NE SE PASSERA PAS COMME ÇA!! CETTE CHIRIE VA AVOIR AFFAIRE À MOI, QU'ELLE TE RENDE CHÈVRE LE JÉUDI, C'EST DÉJÀ INOUI!! MAIS QU'ELLE NUISE À TES ÉTUDES, C'EST INTOLÉRABLE!! IL FAUT LA TROUVER!!



CORINNE VONS!!



MOI? MAIS J'EN SAIS RIEN!!

BON, JEANNOT, VEUX-TU ME DIRE CE QU'ELLE T'A FAIT, POUR QUE TU SOIS DERNIER DE LA CLASSE?

AH MAIS? J'PEUX PAS L'DIRE PAPA... J'SUIS PAS UN 'CAPTEUR'!!

TABARY!!



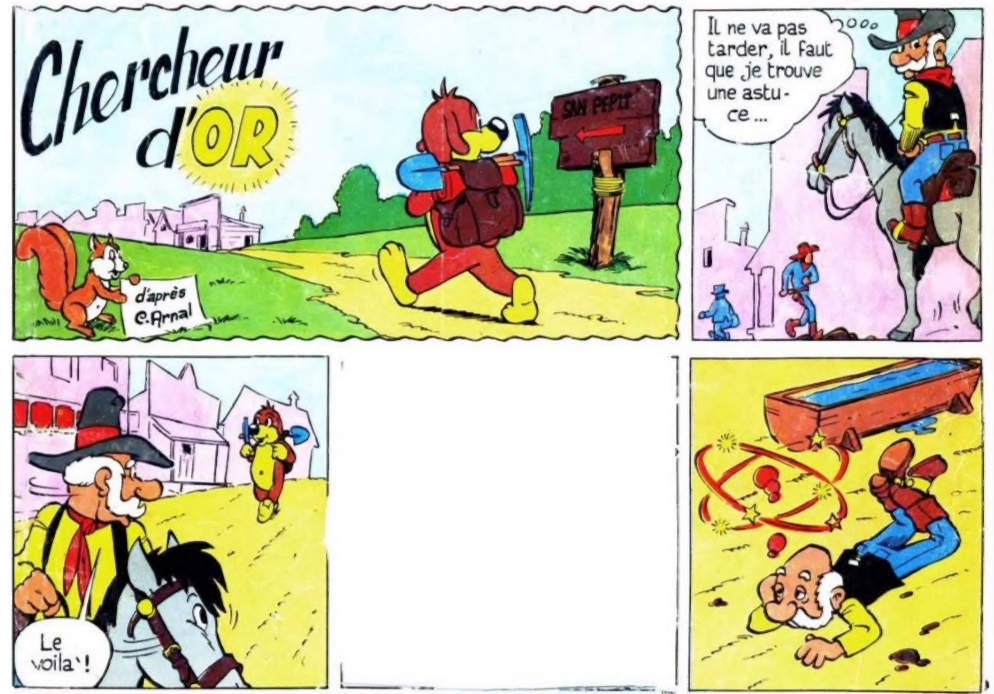
IL FAUDRAIT QUE CORINNE MAUORISE À DIRE...

VAGY! J'AIMERAIS BIEN SAVOIR AUSSI!

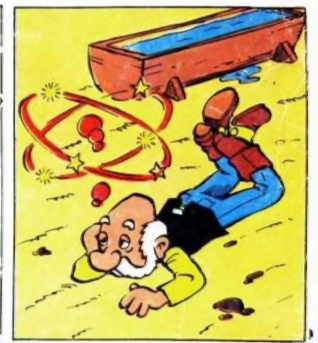
ELLE M'A FAIT QUE... J'OSE PAS LE DIRE, J'AI PEUR QUE TU NE ME COMPRENNES PAS PAPA...

JE T'ORDONNE DE ME LE DIRE!!

ELLE M'A FAIT QUE CETTE CHIRIE A OCCUPÉ TOUTES MES PENSÉES!!



Il ne va pas tarder, il faut que je trouve une astuce...



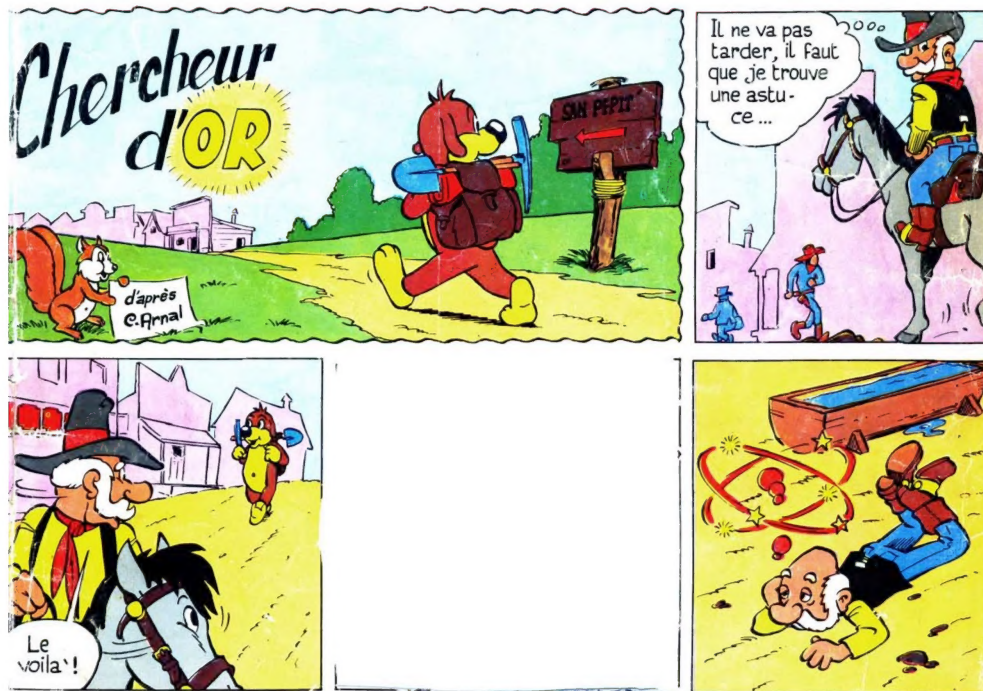
Directeur de la publication : Pierre BELLEFROID — Comité de Direction : Pierre BELLEFROID — Claude BOUJON — Danièle JUFFET — Rédacteur en chef : Georges RIEU — 407-3-1969 Imp. Montsouris Paris, Massy — Imprimé en France — Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse — Dépôt légal : mars 1969.

2F HEBDOMADAIRE 25^e ANNÉE BELGIQUE 20FB SUISSE 2FS ITALIE 300L N°1243

PIF

et son GADGET surprise

TOUT EN RÉCITS COMPLETS



2F HEBDOMADAIRE 25^e ANNÉE BELGIQUE 24 FB SUISSE 2 FS ITALIE 300 L. N° 1239

ENFIN L'ILLUSTRE DES HISTOIRES COMPLETES !

Vous l'avez maintenant entre vos mains, le nouveau "Pif". Jugez sur pièce. C'est une révolution dans la formule de l'illustré hebdomadaire. Place est faite aux **histoires en images complètes**. Ainsi, chaque semaine, vos héros favoris vous mèneront **jusqu'au bout** d'une de leurs aventures et cela sur plus de pages, puisque dès aujourd'hui **Pif** vous offre chaque semaine **"le tout du zize et de l'aventure en 80 pages!"** Les meilleures bandes dessinées - Les héros les plus appréciés, pour tous les goûts, pour tous les âges dans le comique et l'aventure. **Pif, le seul illustré complet** paraissant chaque semaine innove encore, en vous offrant un journal de jeux de 16 pages qui vous passionnera et enchantera vos loisirs - et ceux de vos parents! - d'un "Pif" ... à l'autre. Et ce n'est pas tout... **Chaque semaine, Pif vous offre son gadget-surprise.**



14 histoires tout en complet et le journal des jeux de 16 pages

PIF CHERCHEUR D'OR. Page 1.

LE CONCOMBRE MASQUÉ arrose son cactus-blockhaus. Page 8.

NESTOR, l'évadé perpétuel se souvient. Page 10.



RAHAN, le fils des âges farouches. Un récit complet de 20 pages: La fantastique aventure des premiers hommes. Page 11.



TEDDY TED, le cowboy aux yeux clairs, dans "Deux hommes à abattre". Page 41.

PIFOU. Le sympathique et astucieux petit farceur. Page 71.

GAI-LURON. La joie de vivre. Page 72.

M. LE MAGICIEN. Page 74.

BOUBOULE. Les aventures gastronomiques d'un fin gourmet. Page 75.

AILLEURS, sans commentaire. Page 76.

... qui en dit "long". Page 77.

ET MUZO, les deux inséparables.



gagner magnifiquement par MOTOCONFORT

ARTHUR LE FANTÔME JUSTICIER, dans une gigantesque partie de tartes à la crème. 7 pages éclaboussantes de gags à la fraise. Page 32.

LES ÉDITIONS VAILLANT

SIÈGE SOCIAL
RÉDACTION-ADMINISTRATION : PIF
126, rue La Fayette,
Boîte Postale n° 77-X
PARIS-10^e

Tél. 770-97-59 (7 lig. groupées)
C. C. P. 4620-25

Les abcs premier-règle Admin. Pour les réabonnements, après deux avis, un mandat-postal contre remboursement vous est envoyé. **PIF** HEBDOMADAIRE

FRANCE ET COMMUNAUTÉ
3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

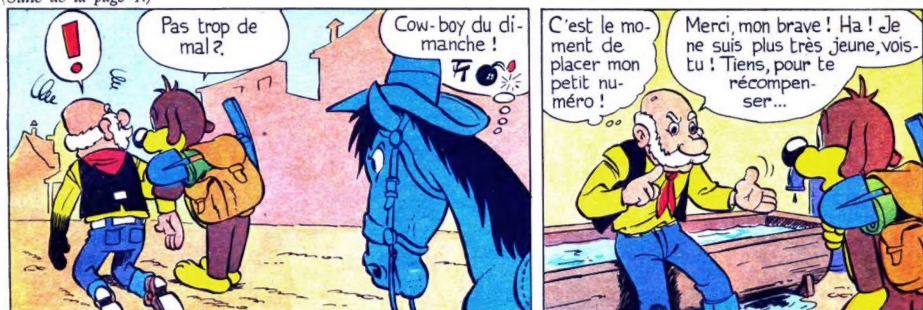
Adressez vos règlements à :
LES ÉDITIONS VAILLANT
126, rue La Fayette,
Boîte Postale 77 - X, PARIS 10^e
C. C. P. 4620-25

Prix de vente de l'exemplaire :
France : 2 F - Belgique : 24 F B
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIREs -
Tous autres pays étrangers : 240 F.F.
Chef de publicité :
Mme M. CHAIGNEAU
AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ
187, quai de Valmy, PARIS-10^e.
Tél. 205-97-28
demande à tous ses lecteurs de faire bon accueil aux annonces publicitaires.

À la mémoire de ma mère.

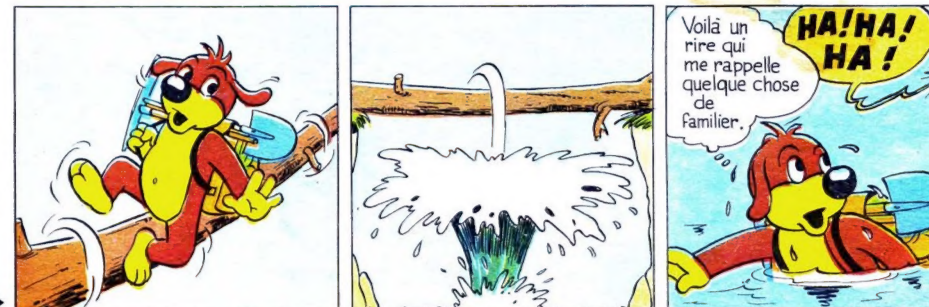
Danut 2005

(Suite de la page 1.)



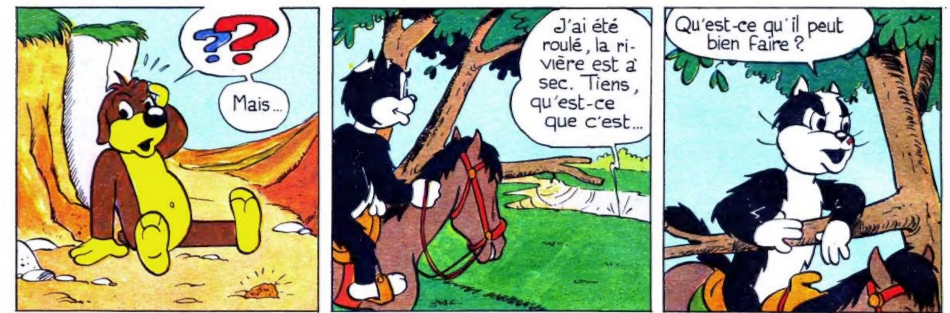
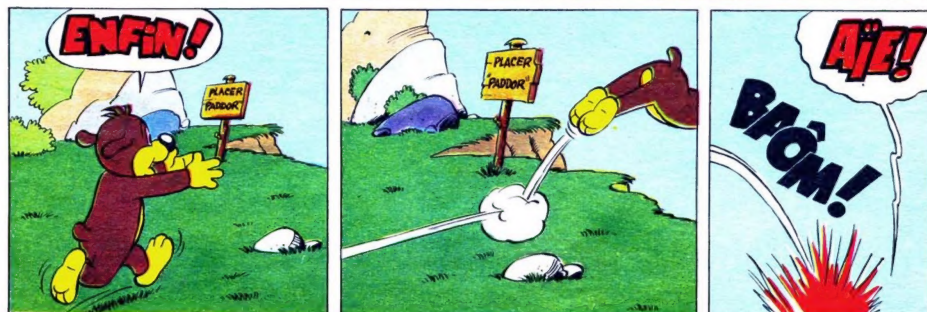
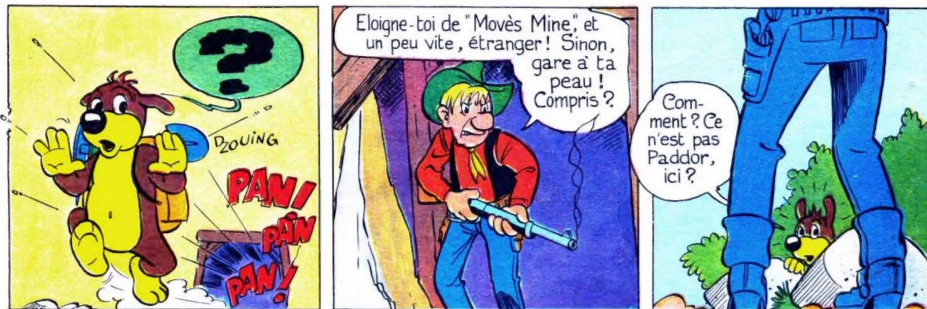
1239 2

3



4

1239 3





Ainsi débute la prochaine aventure de PIF

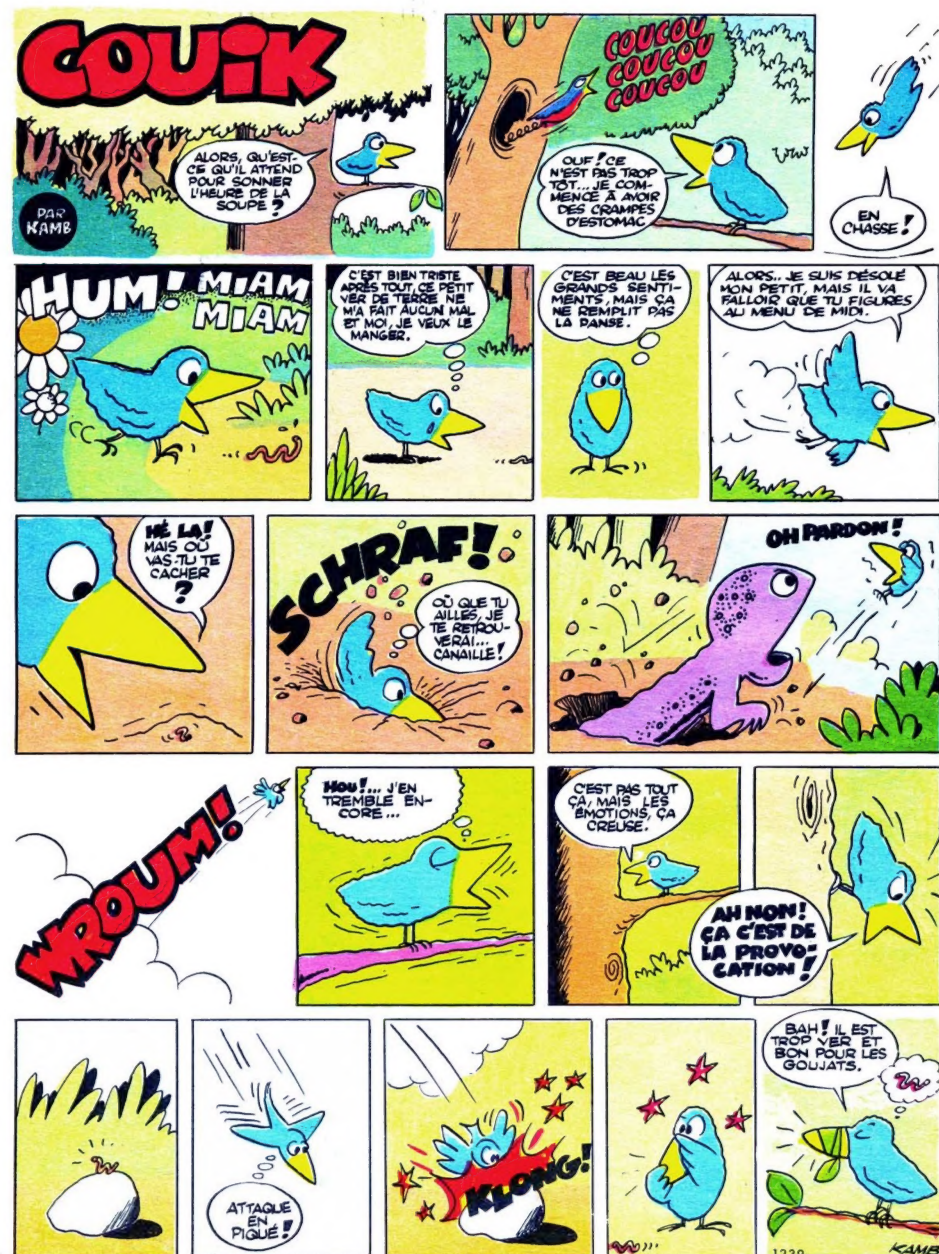
LE PHILTRE MAGIQUE

Une histoire complète de 5 pages formidables dans

Pif

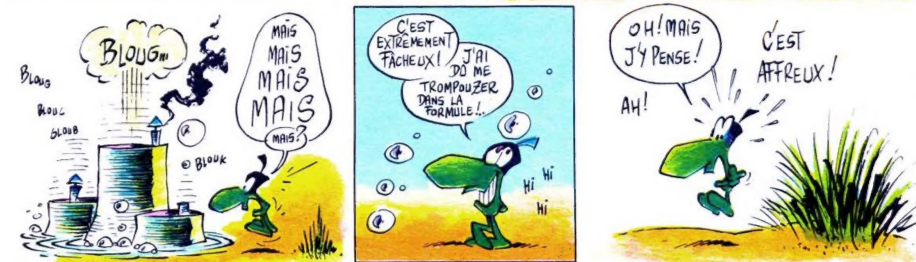
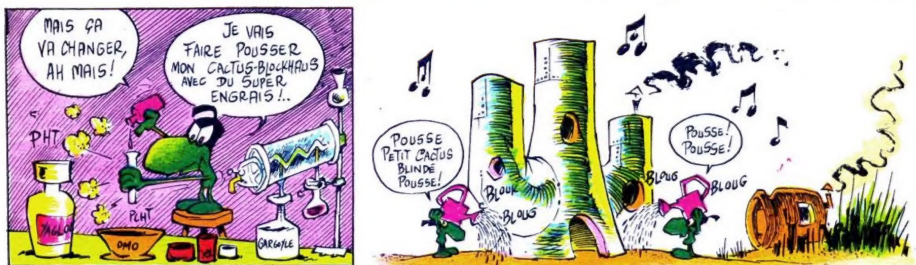
et son GADGET surprise

La semaine prochaine, ne manquez pas le prochain numéro, en vente dès le 3 mars.



Les Aventures Potagères du Concombre Masqué

Texte et Dessins de MANDRYK



1239

9



10

1239

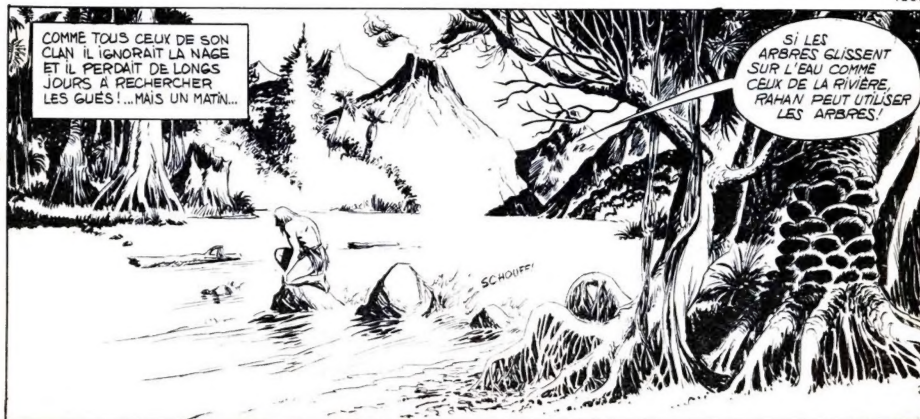








1239



17



18





1239



1239





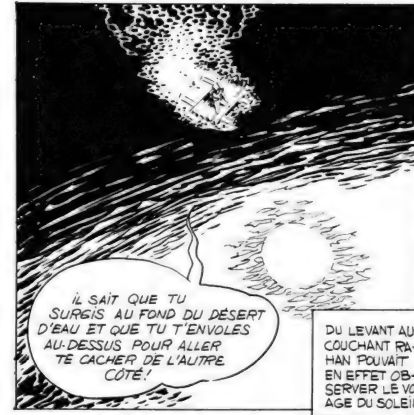
UN MATIN IL SE LAISSA EMPORTER PAR LES COURANTS...



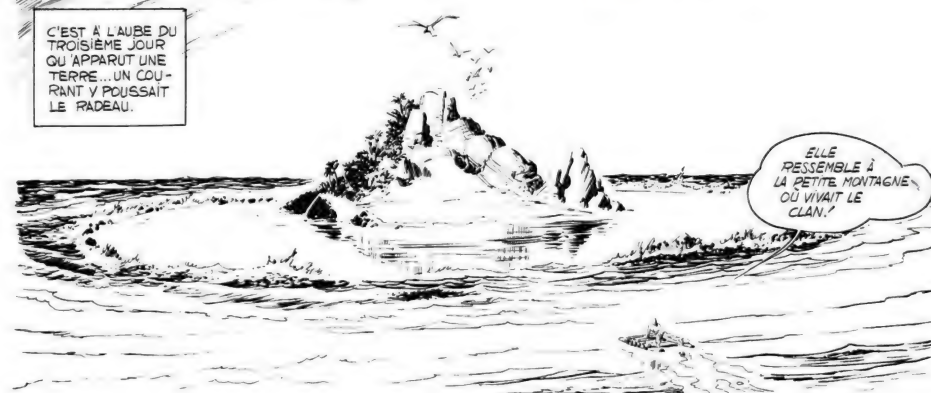
1239



23



DU LEVANT AU COUCHANT RAHAN POUVAIT EN EFFET OBSERVER LE VOYAGE DU SOLEIL...



1239



24



1239



25



1239



26



1239



27



1239



28





NOUS NE T'AURIONS PAS CAPTURE COMME UN POISSON SI TU N'AVAIS PAS BRANDI CETTE CHOSE!



RAHAN S'APPÊTAIT AU COMBAT!

UN COMBAT? MES FRÈRES NE SE BATTENT JAMAIS NI ENTRE EUX NI AVEC LES CLANS DES ÎLES LOINTAINES!



CE QUE TU AS VU LE JOUR DE TON ARRIVÉE N'ÉTAIT QU'UN JEU. UNE COURSE COMME LE FONT SOUVENT NOS JEUNES HOMMES!

UN JEU...? UNE COURSE...?



JAMAIS ENCORE L'IDÉE QUE L'ADRESSE ET LA FORCE PUISSENT SERVIR AUTRE CHOSE QUE LE COMBAT ET LA CHASSE N'AVAIT EFFLEURÉ RAHAN.

LES CLANS PEUVENT DONC FAIRE AUTRE CHOSE QUE S'ENTRETUER?



L'HOMME POURRAIT DONC VIVRE AVEC D'AUTRES HOMMES COMME AVEC CEUX DE SON PROPRE CLAN? FORMERIONS-NOUS TOUTS ENSEMBLE LA GRANDE HORDE DE CEUX QUI MARCHENT DEBOUT?



CETTE RÉVÉLATION GONFLAIT DE JOIE LE CŒUR DE RAHAN-LE-SAUVAGE.

POUR LA PREMIÈRE FOIS DE SA VIE RAHAN A ÉTÉ ACCUEILLI COMME UN FRÈRE! RAHAN EST HEUREUX!



ET PUISQU'IL N'A PLUS DE CLAN, PLUS DE HORDE RAHAN SERA LE FILS DE TOUS LES CLANS, DE TOUTES LES HORDES! RAHAN IRA PARTOUT, VERRA TOUT, APPRENDRA TOUT! IL RÉVÈLERÀ AUX UNS CE QU'IL AURONT ENSEIGNÉ LES AUTRES!



TEL ALLAIT VIVRE RAHAN AU PREMIER ÂGE DE L'HUMANITÉ, EN CES TEMPS OÙ TOUT ÉTAIT ENCORE INCONNU, DANGER ET MYSTÈRE POUR L'ESPÈCE DE CEUX QUI MARCHAIENT DEBOUT!

UNE VIE PÉRILLEUSE DANS UN MONDE NAISSANT... UNE VIE DONT VOUS SUIVREZ LES EXTRAORDINAIRES PÉRIPLIQUES EN LISANT LES AVENTURES DE CELUI QUI FUT PEUT-ÊTRE LE PREMIER HÉROS DES HOMMES:

RAHAN

le fils des âges farouches

PROCHAIN ÉPISODE:

La Horde Folle

TEXTE DE R. LECUREUX
DESSIN D'A. CHÉRET.

3 "POCHES" COMIQUES FANTASTIQUES

Dans chacun d'eux

100 jeux - 100 gags

200 pages de rire



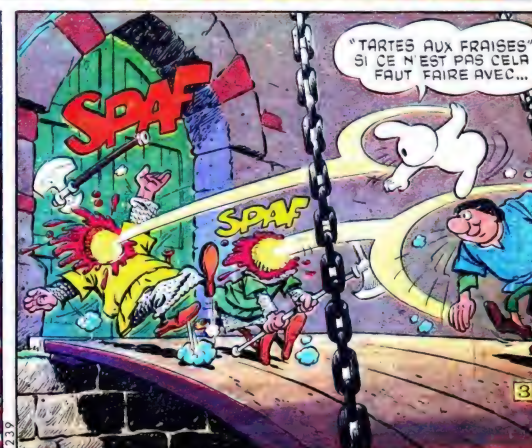
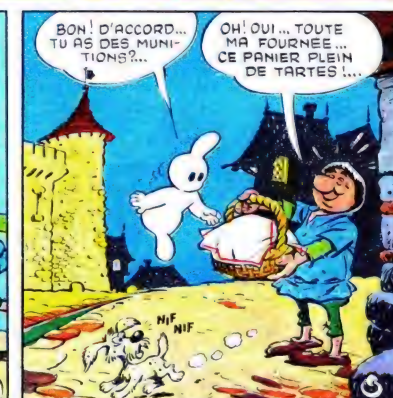
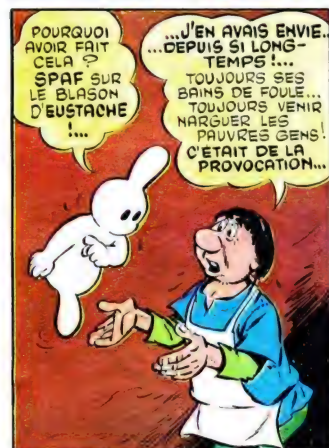
2 F seulement

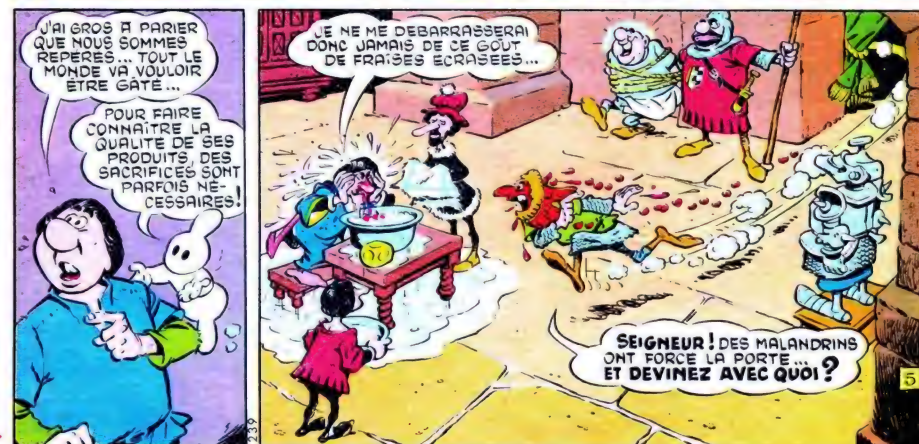
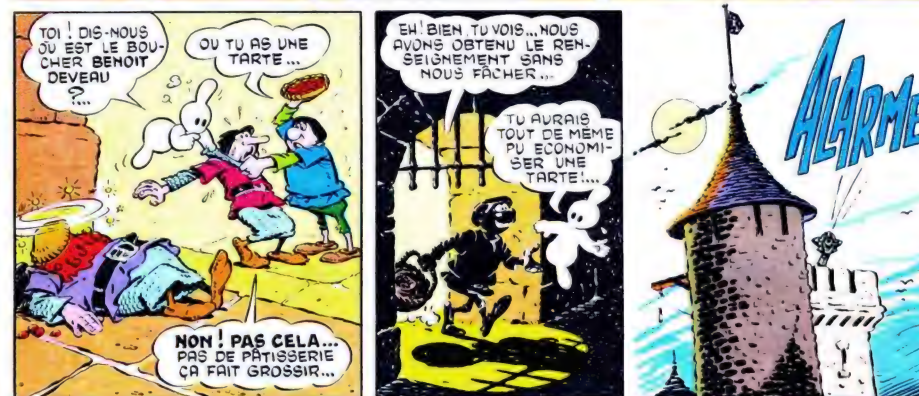
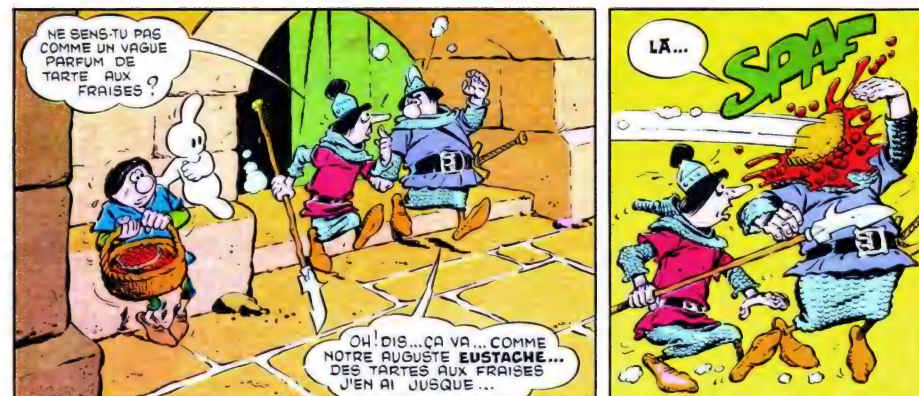
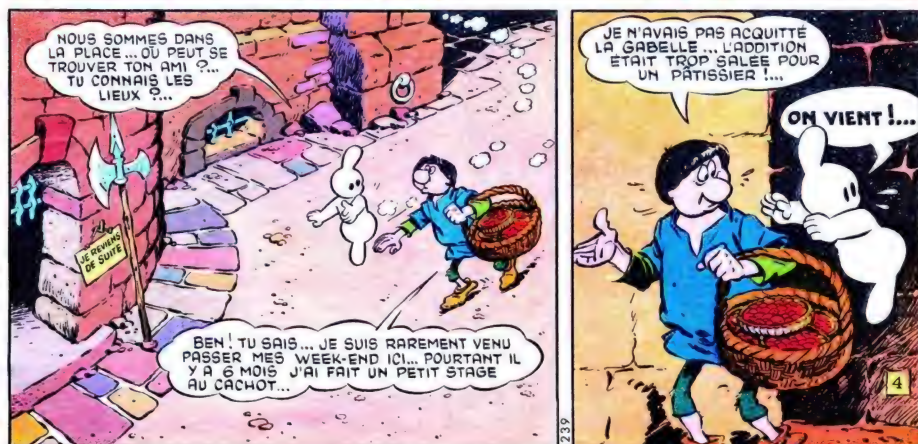
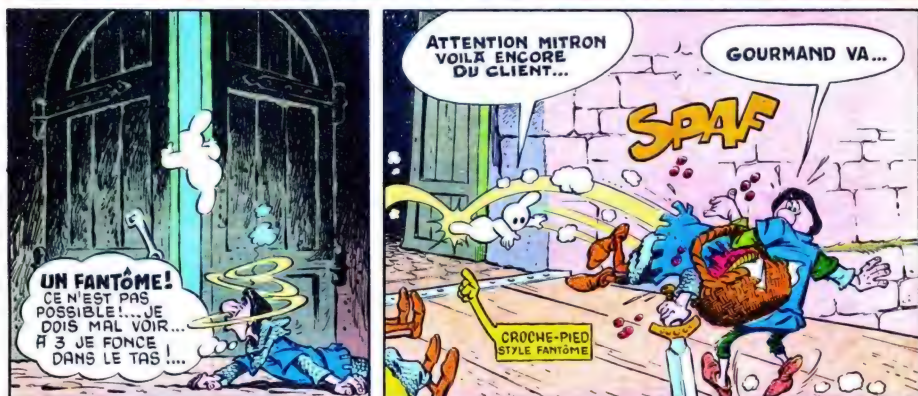
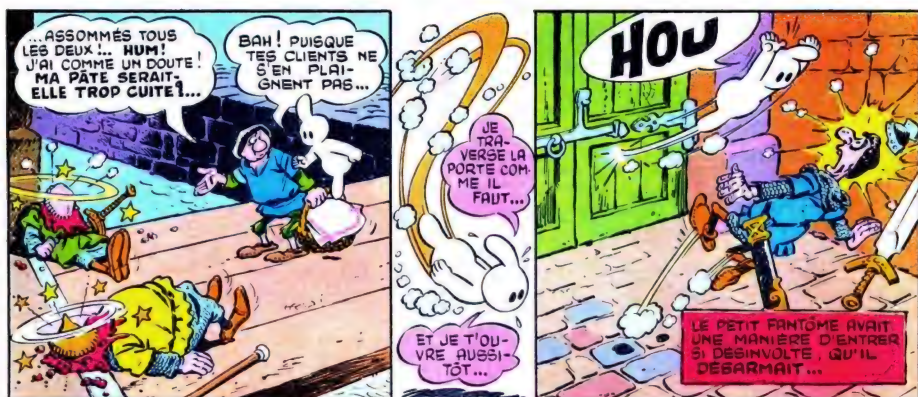
En vente chez tous les marchands de journaux.

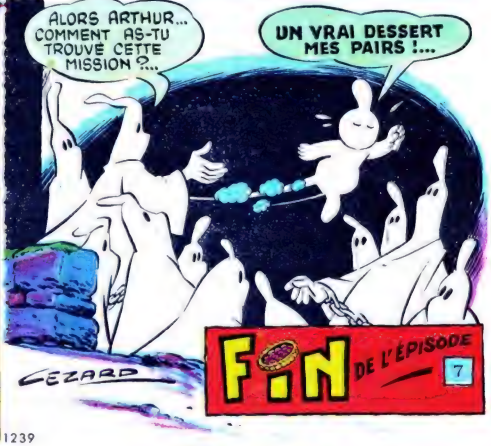
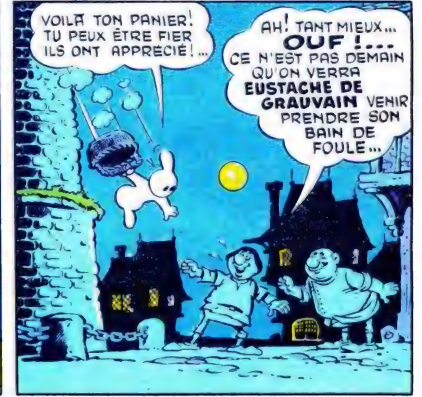
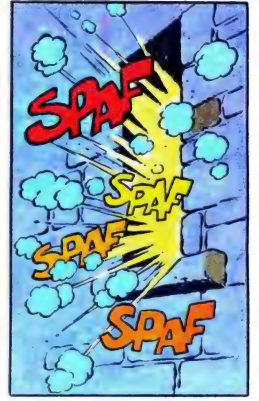
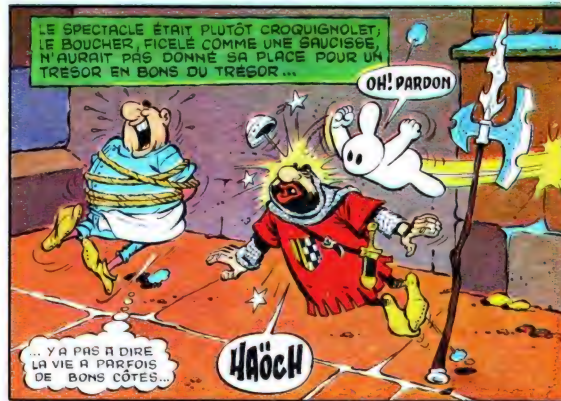
31



32







D'aucuns prétendent que nous devons le bilboquet à un artisan nommé Bocquet, prénommé Bill. Mais comme je suis sûr que nous avons affaire à quelques plaisantins et que cette rubrique est sérieuse, débutons tout de suite par la définition du dictionnaire.

« BILBOQUET : n. m. (anc. Fr. biller, jouer à la bille, et boquet, petit bouc). Jouet formé d'une boule percée d'un trou et reliée par une cordelette à un petit bâton pointu sur lequel il s'agit d'enfiler cette boule. » Le bilboquet naquit il y a quatre cents ans et fit aussitôt fureur à la cour du roi Henri III qui lui donna ses lettres de noblesse. Henri III devint, à force d'entraînement, un joueur imbat-
table.

Louis XIV, qui était un piètre joueur, déclara un beau matin que le bilboquet était un jeu vulgaire et, aussitôt, la vogue du bilboquet tomba. Mais, ce n'était que partie (de bilboquet) remise, puisque l'on vit, sous le Directoire, les acteurs du Théâtre Français jouer les pièces du répertoire classique avec un bilboquet en main. Au début de ce siècle, ce jeu connut une faveur



nouvelle. Il se fonda des clubs, des championnats. Le bilboquet eut ses règlements, ses formes, ses poids divers. « Le Brutus » était carré, « La Terreur » pesait plus de cinq kilos, « Le Costaud », contrairement à son nom, était un bilboquet minuscule, de la grosseur d'une noix, avec un bâtonnet plus mince qu'un crayon pour le recevoir. Le champion du « Costaud » ne réussissait qu'une fois sur mille.

Quel jeu de patience!

A propos de champion, il en existait un qui jetait son bilboquet en l'air et fixait en plein vol la boule sur son support. D'autres, moins spectaculaires, marquaient 800 points de suite.

Il existait alors des professeurs de bilboquet comme il existe aujourd'hui des entraîneurs de football.

C'était l'âge d'or du bilboquet.

Il est passé de mode aujourd'hui. Plus pour longtemps peut-être, car récemment on l'a vu ressortir dans les boutiques de décoration, les grands magasins et même... chez les marchands de jouets!

C'est peut-être le tout début d'un renouveau de ce jeu aussi ancien que les quilles qui font maintenant fureur sous le nom de "bowling".

à ne pas en croire ses yeux

'On ne fait pas d'omelettes...

... sans casser les œufs. » C'est en tout cas l'avis de M. Claude Leterrier.

Voici quelques jours, un match intercommunes, opposant Réville à Saint-Vaast-la-Hougue, deux communes de la Manche, se terminait par une victoire des maraichers de Réville. L'épreuve dite de « l'omelette aux fines herbes » qui consiste à lancer à l'adversaire des œufs par-dessus un filet de basket-ball, fut fatale pour les joueurs de Saint-Vaast-la-Hougue. Se préparant pour la revanche, les pêcheurs de Saint-Vaast reprirent leur entraînement dans la rue. Soudain, Mlle Brigitte Neel reçut en plein visage, un œuf! Œuf qui se répandit sur ses vêtements.

Elle porta plainte.

M. Claude Leterrier, auteur involontaire de l'incident, a été condamné par le Tribunal de Valognes à 51 F d'amende pour « jet d'immondices ».

Higgins contre Higgins...

John J. Higgins, juge au Tribunal de Grand Island (Nebraska) reçut une convocation afin de répondre de l'accusation d'avoir laissé son chien courir en liberté sur la voie publique. Le prévenu, John J. Higgins, s'est présenté devant le juge John J. Higgins; et le juge John J. Higgins a condamné le prévenu John J. Higgins à cinq dollars d'amende.

On n'est jamais si bien servi que par soi-même.

Sur la mauvaise voie...

Dans la région de Londres, le conducteur d'une voiture a tourné à gauche à un passage à niveau et a parcouru près d'un kilomètre... sur la voie ferrée! Raison invoquée : un épais brouillard!

« La route me paraissait bien cahoteuse, a-t-il dit, mais je n'ai compris ce qui se passait qu'en voyant les phares d'un train dans mon rétroviseur. »



Un habitant d'Aberdeen, ayant entendu dire qu'un médecin prenait 6 shillings pour la première consultation et 2 shillings seulement pour les suivantes, se présente chez lui et lui dit :

— Eh bien, docteur, me revoilà!

— Mais, répond le médecin, il me semble que je ne vous ai jamais vu.

— Si, si, je suis venu vous voir la semaine dernière.

— Vraiment? Je ne m'en souvenais plus. Alors, comment cela va-t-il?

— Pas bien, pas bien du tout, docteur.

— Voyons un peu...

Et, après une auscultation, le médecin à son client :

— Parfait, continuez à suivre mes prescriptions de la semaine dernière. C'est 2 shillings, s'il vous plaît!

✕

— Cette nuit, j'ai entendu un voleur... J'aurais voulu que vous me vissiez descendre les escaliers quatre à quatre!

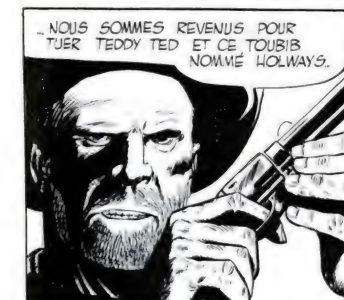
— Pourquoi donc? Il était passé par le toit?

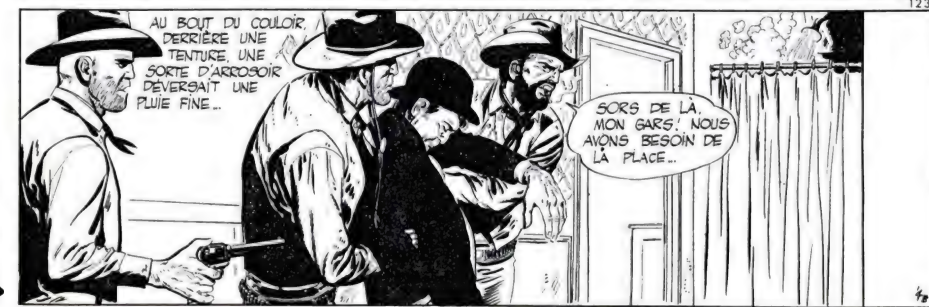
Jouets radiotélécommandés

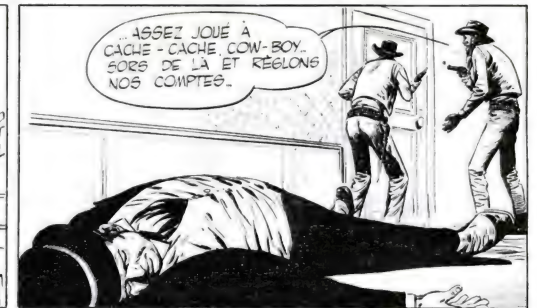
"EXICO"



En vente chez tous les revendeurs spécialisés











Gadget

Gadget

Kréma vous offre votre poids en bonbons

si vous êtes expert en Kréma

Oui, si vous pesez 20, 30, 40 kg, vous gagnez 20, 30, 40 kg de bonbons KREMA.
Comment ? c'est très simple. Répondez aux deux questions de ce jeu et les 500 d'entre vous qui

répondront juste ou qui s'approcheront le plus des réponses exactes, gagneront leur poids en bonbons KREMA.
Les 500 suivants recevront un colis de leurs bonbons préférés ainsi

que des autres variétés KREMA. Enfin, les 1000 suivants recevront deux sachets de bonbons KREMA (leurs préférés et ceux de leurs parents).
Au total 2000 prix à gagner.



1 Parmi les nombreuses variétés de bonbons KREMA, en voici 8. Inscrivez dans les trois sachets en pointillé, trois autres noms de variétés KREMA.

2 Classez par ordre décroissant les 5 variétés KREMA les plus vendues en France en 1968.

.....

Afin que nous puissions vous envoyer les bonbons que vous préférez, veuillez indiquer : la variété de KREMA que vous préférez celle que vos parents préfèrent

NOM Prénoms

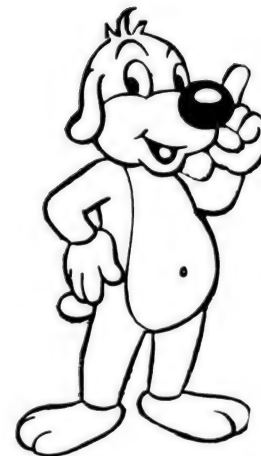
ADRESSE

DATE DE NAISSANCE VOTRE POIDS

Découpez ce bon et faites-nous parvenir votre réponse à JEU KREMA B.P. 141.02 - PARIS 2

ATTENTION : Ce jeu est réservé aux enfants nés après le 1^{er} janvier 1956.

KREMA



LA SEMAINE PROCHAINE...

Ça bouge, frétille, remue, remonte le long du bras. Mais... ça ne mord pas. C'est gentil, amusant, remuant, inattendu. Mais... ce n'est pas vivant.

Vous en raffolerez, l'appriivoiserez, l'aurez toujours avec vous,

**LE GADGET SURPRISE QUE PIF
VOUS OFFRIRA LA SEMAINE
PROCHAINE**

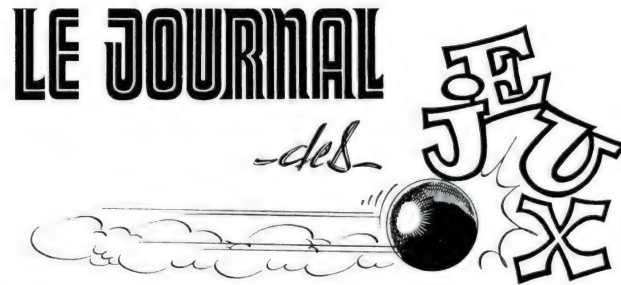
Ne le manquez pas, il étonnera tous vos amis.

**En plus du gadget surprise, PIF vous offre
un SUPER-GADGET extraordinaire.**

**Pour l'obtenir gratuitement, vous trouverez chaque semaine
un bon comme celui-ci.**

**Détachez-le et conservez-le précieusement.
TOUTES LES 8 SEMAINES vous pourrez
avoir ainsi un nouveau super-gadget !...**





A black and white photograph of a bicycle, likely a mountain bike, shown from a side profile. The bike has a diamond frame, large spoked wheels, a seat, handlebars, and a chain drive. It is parked on a light-colored surface.

56

CINQ EN UN

PAR O.A. GRANDJEAN

UNE STATION DE MONTAGNE... MAIS QUELLE STATION DE MONTAGNE ! ON Y A BESOIN DE VOLONTAIRES POUR Y METTRE UN PEU D'ORDRE ! ALLONS, N'HÉSITEZ PAS, CHAUSSEZ VOS SKIS ET EN AVANT !



VOICI 5 JEUX EN 1

1. Un skieur a perdu un ski. Où se trouve le ski ?

2. On a installé un jeu de tir pour les enfants. Combien de boules entreront dans la bouche du bonhomme de neige ?

3. On s'est amusé à glisser une lettre piège dans le panneau qui indique les trois sports praticables dans la station. Quelle est la lettre piège et quels sont les sports pratiqués dans cette station (sport de neige, sport de glace, sport d'eau) ?

4. Cinq anomalies sont disséminées dans la station. A vous de les découvrir !

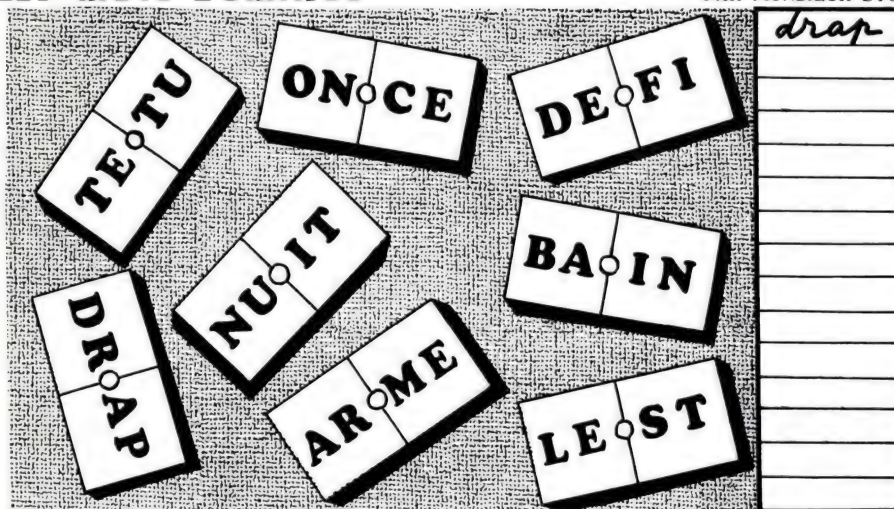
5. Quant au montage du sapin lumineux, on a oublié de numéroter les morceaux, ce qui ne facilite pas le travail des ouvriers. Comment remonter l'enseigne lumineuse ?

A VOUS DE
TROUVER !

Solution page 70.

LES MOTS-DOMINOS

PAR MONSIEUR STOP



Les huit dominos de ce dessin contiennent huit mots. Mais en assemblant ces dominos bout à bout, en chaîne continue, vous allez découvrir une autre série de mots formés par la dernière syllabe d'un domino, jointe à la première syllabe du domino suivant.

Par exemple, avec le domino DEFI, si vous placez à sa suite le domino LEST, vous formez ainsi le nouveau mot FILE. Il vous reste à former votre chaîne et à obtenir, en tout, 15 mots que vous inscrirez dans les cases prévues à cet effet à droite du dessin. Pour vous aider, nous y avons déjà placé le premier mot de la chaîne. Solution page 70.



CE QUE PARLER VEUT DIRE...

Vous connaissez tous ces locutions. Mais que veulent-elles dire ? Trouvez la bonne définition parmi les trois proposées.

FAIRE LONG FEU :

1. Brûler les feuilles mortes.
2. Ne pas réussir ce que l'on fait.
3. Avoir une bonne cheminée.

AVOIR LE BRAS LONG :

1. Avoir de l'influence.
2. Avoir des ennuis.
3. Avoir une manche de pull plus longue que l'autre.

ÊTRE À CHEVAL SUR LES RÈGLES :

1. Être un bon cavalier.
2. Casser sa règle sur le dos d'un cheval.
3. Ne pas permettre qu'on s'écarte des règles.

SE NOYER DANS UN VERRE D'EAU :

1. Se noyer dans un petit bassin.
2. Se laisser aller devant des obstacles insignifiants.
3. Avaler beaucoup d'eau après une grande soif.

Solution page 70.

JEU DES MOTS FRANGLAIS

Au cours de cette conversation téléphonique, Laurent et Michel ont employé 9 mots anglais couramment utilisés. Lesquels ? N'y a-t-il pas de mots français pour les remplacer ? OUI ! Trouvez-les !

— Allô ! Michel ? C'est Laurent à l'appareil.

— Bonjour, Laurent !

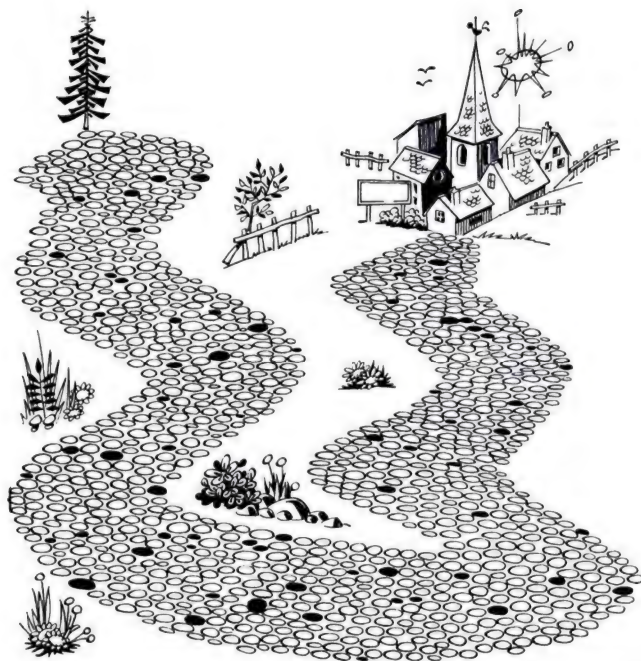
— Bonjour ! Je viens d'avoir deux tickets d'entrée pour un film de gangsters : « Arsène Lupin, gentleman cambrioleur », je crois ! C'est l'histoire d'un hold-up sensationnel !

— Oh ! moi, tu sais..., les histoires de bandits et de policemen... Je préférerais un film plus drôle, plus relax ! Mais je viendrai tout de même.

— Alors, c'est O. K. Je t'attends devant le self-service qui se trouve près du parking.

Solution page 70.





Qui arrivera le premier au village?

Pour arriver au village, c'est facile. Chacun des joueurs prend un crayon de couleur différente, se place au début du chemin (au pied du sapin) et parcourt sa route en coloriant un à un les pavés qu'il rencontre.

Attention ! Chaque joueur joue à son tour et n'avance que d'une seule pierre à la fois. Il est défendu de se poser sur un pavé déjà occupé et colorié, de même que sur les pavés noirs. Défendu également de sauter un pavé, colorié ou non, il faut se placer sur la pierre immédiatement contiguë à celle que l'on occupe. Vous avez le droit de barrer la route à vos adversaires pour les obliger à faire un détour et même de les bloquer définitivement en occupant toutes les positions situées avant leur parcours. Le premier arrivé au village a gagné.

LE CHAPEAU - SURPRISE

Monsieur le Clown a voulu jouer avec le chapeau du prestidigitateur, mais est-ce vraiment l'oiseau qui en sort ? La cause de cette fuite ? Vous la saurez en reliant ces points entre eux !



Collez vos amis

PAR C.M. LAURENT

Voici des questions-pièges qui ne manqueront pas de surprendre... d'amuser... et de coller vos parents et amis...

1. Quel est le pays d'Europe qui compte plus de 90 % d'étrangers ?
2. Existe-t-il des cygnes noirs à cou blanc ?
3. De quel pays est originaire le fromage appelé « Petit-Suisse » ?
4. Combien les chameaux ont-ils de doigts aux pieds ?
5. Le zèbre a-t-il un pelage foncé avec des rayures claires ou un pelage clair avec des rayures foncées ?

Solution page 70

BULLES DE NEIGE

par Roger DAL

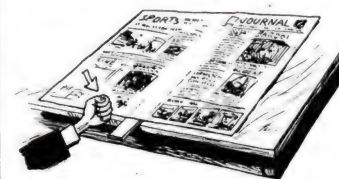
Tous ces personnages qui s'agitent sur la piste de ski prononcent des phrases placées dans des bulles. Si ces phrases vous semblent bizarres, c'est parce que Gring s'est trompé et que chaque bulle ne comporte pas la phrase que devrait normalement dire son auteur.

Remettez tout en ordre en utilisant les lettres (de a à i) dont sont dotés les personnages et les chiffres (de 1 à 9) que portent les bulles. Rendez à chacun la phrase qu'il doit logiquement prononcer.

Solution page 70.



Magie : UNE FEUILLE DE JOURNAL QUI PÈSE... UNE TONNE !



Un tour surprenant ! Formidable ! ... et les amis que vous aurez invités à cette petite séance de magie ne manqueront pas de dire : « Quel fluide magnétique il a ! » Prenez une feuille de journal (grand format) et une vieille règle plate ou une planchette (environ 50 cm de long, 5 cm de large et 3 mm d'épaisseur).

Posez la planchette sur la table, perpendiculairement au bord, en la faisant dépasser de ce bord de 5 cm environ. Recouvrez la partie qui repose sur la table avec la feuille de journal déployée (voir dessin). Aplatissez bien le journal avec vos deux mains. Après ces manipulations, demandez à un volontaire de l'assistance de soulever le journal en donnant un coup de poing sur le bout de planchette qui dépasse de la table. Le résultat est surprenant : neuf fois sur dix, la planchette cassera (si elle est fragile) mais le journal sera à peine soulevé.

L'explication est simple : la pression atmosphérique est d'environ 1 kg par cm². Calculez la surface de la grande feuille de journal et vous aurez le poids total à soulever...

ENIGME...

Chaque semaine, Ludovic, détective privé, vous présentera une énigme. Attention ! Vérifiez bien chaque détail : il pourra vous apporter la clé du mystère. Alors, bonne chance et soyez perspicace !



La faute d'Adémar !



2. Adémar habite une garçonnière et ses études laissent fort à désirer.



4. Le lendemain, à la première heure, Ludovic vient voir si ses consignes ont été respectées.

LUDOVIC, DÉTECTIVE PRIVÉ

par Moallic



1. Chargé, par la famille, de surveiller le jeune Adémar, Ludovic retrouve le jeune homme dans son bar habituel et le ramène chez lui.



3. Ludovic fait coucher Adémar et, satisfait, regagne son propre domicile.



5. Un détail permet à Ludovic de constater qu'Adémar lui ment. Lequel ? L'avez-vous trouvé ? Allez vite vérifier page 70.

LE PREMIER

des gadgets surprises de PIF :

LES LUNETTES SIDÉRALES



Ce sont les lunettes des cosmonautes, celles que l'on portera bientôt sur la Lune, sur Mars... PIF n'a pas attendu. PIF n'attend jamais pour être en avance sur son temps. Les lunettes sidérales vous protégeront des poussières cosmiques. Dès aujourd'hui, vous pourrez jouer aux cosmonautes, égaux, par votre allure, les grands pionniers de l'espace.

Mais ce n'est pas tout, vous pourrez voir sans être vu... C'est là une source intarissable de blagues et de gags à faire à vos amis.

Un premier rayon de soleil ?... Hop, les lunettes sidérales... Et voilà des lunettes de soleil jamais vues qui épateront tous vos copains.



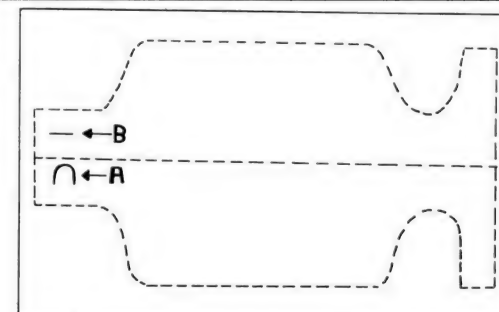
COMMENT MONTER VOS LUNETTES SIDÉRALES :

Rien de plus simple !

1° Détachez les deux parties des lunettes en appuyant suivant les pointillés (schéma ci-contre) ;

2° Mettez la languette A dans la fente B.

C'est fait, vos lunettes sidérales sont montées.



LE
TEST
DE
ROGER
DAL

Pourriez-vous être un bon EXPLORATEUR?

Vous rêvez peut-être d'îles désertes, de navigation dans les mers inconnues, de déserts inexplorés, de trésors d'art enfouis dans les sables...

Vous souhaitez, peut-être, devenir plus tard un grand explorateur... mais pour cela il faut posséder certaines qualités « de base ». En êtes-vous pourvu ? Pour le savoir répondez à ces quelques questions par... OUI ou NON.

OUI ou NON



1. Pendant un voyage, ou en arrivant en vacances, vous apercevez-vous généralement que vous avez oublié d'emporter dans vos bagages certains objets indispensables ?

2. Avez-vous peur des araignées ?

3. Cela vous est-il indifférent de « sauter » un repas ?

4. Le Chili et le Brésil ont-ils une frontière commune ?



5. Pensez-vous qu'il existe encore des îles de plusieurs kilomètres carrés sur lesquelles l'homme n'a encore jamais mis le pied ?

6. Est-ce en 1911 qu'Amundsen a atteint le premier le pôle Nord ?

7. Les Chinois et les Japonais parlent-ils la même langue ?



8. Dormez-vous mal dans un lit qui n'est pas votre lit habituel ?

9. Savez-vous pourquoi l'aiguille d'une boussole est obstinément orientée vers le Nord ?

10. Accepteriez-vous d'être abandonné durant un mois, tout seul, dans une île déserte ?

11. Avez-vous déjà établi, pour vous amuser, la liste des objets que vous demanderiez à emporter, dans ce cas ?

12. Avez-vous déjà tiré à l'arc ?



13. Bâbord, dans un navire, est-ce à gauche quand on regarde la proue et que l'on tourne le dos à la poupe et tribord est-ce de l'autre côté ?

14. Savez-vous bien nager ?

15. Avez-vous trouvé, sans grandes difficultés, les noms des douze animaux du jeu-concours de cette semaine ?

16. Sauriez-vous vous expliquer par gestes en face d'interlocuteurs ne parlant pas un mot de français et dont vous ne connaissez pas la langue ?

17. Faites-vous des difficultés pour vous lever de bonne heure ?



18. Enfin, pouvez-vous trouver la solution du petit problème que voici ?

Vous vous trouvez dans une île de forme très allongée (10 km) et très étroite (200 m) orientée Nord-Sud dans le sens de sa longueur.

Pour une raison que vous ne connaissez pas, le feu prend à l'extrémité sud de l'île. Poussé par le vent, le feu se propage vers le Nord, dans les arbres et les broussailles qui couvrent l'île, à la vitesse approximative de 1 km à l'heure. La mer est infestée de requins et vous ne possédez aucune embarcation. Comment allez-vous faire pour ne pas être la proie des flammes ?

Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « oui » à l'une des questions suivantes : 3, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16.

Un point également pour « non » à : 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 17.

Faites le total de vos points. Et marquez 3 points supplémentaires si vous avez trouvé la solution du problème du feu, solution que vous trouverez en page 70, ainsi que vos résultats.

OUI ou NON

LE
MAGI
GRAMME

Le jeu consiste à lire dans cette grille le plus grand nombre possible de noms de départements français. Pour chacun, vous partez d'une lettre quelconque et vous devez toujours prendre la lettre suivante dans une des cases voisines, par un côté ou un coin.

Accordez-vous dix minutes, comptez tous les noms que vous avez trouvés et consultez le barème. Bonne chance !

Moins de 5 : La géographie n'est pas votre fort !

Moins de 7 : Un peu d'attention et vous pourriez mieux faire.

De 8 à 9 : Bonnes connaissances mais vous manquez un peu de flair.

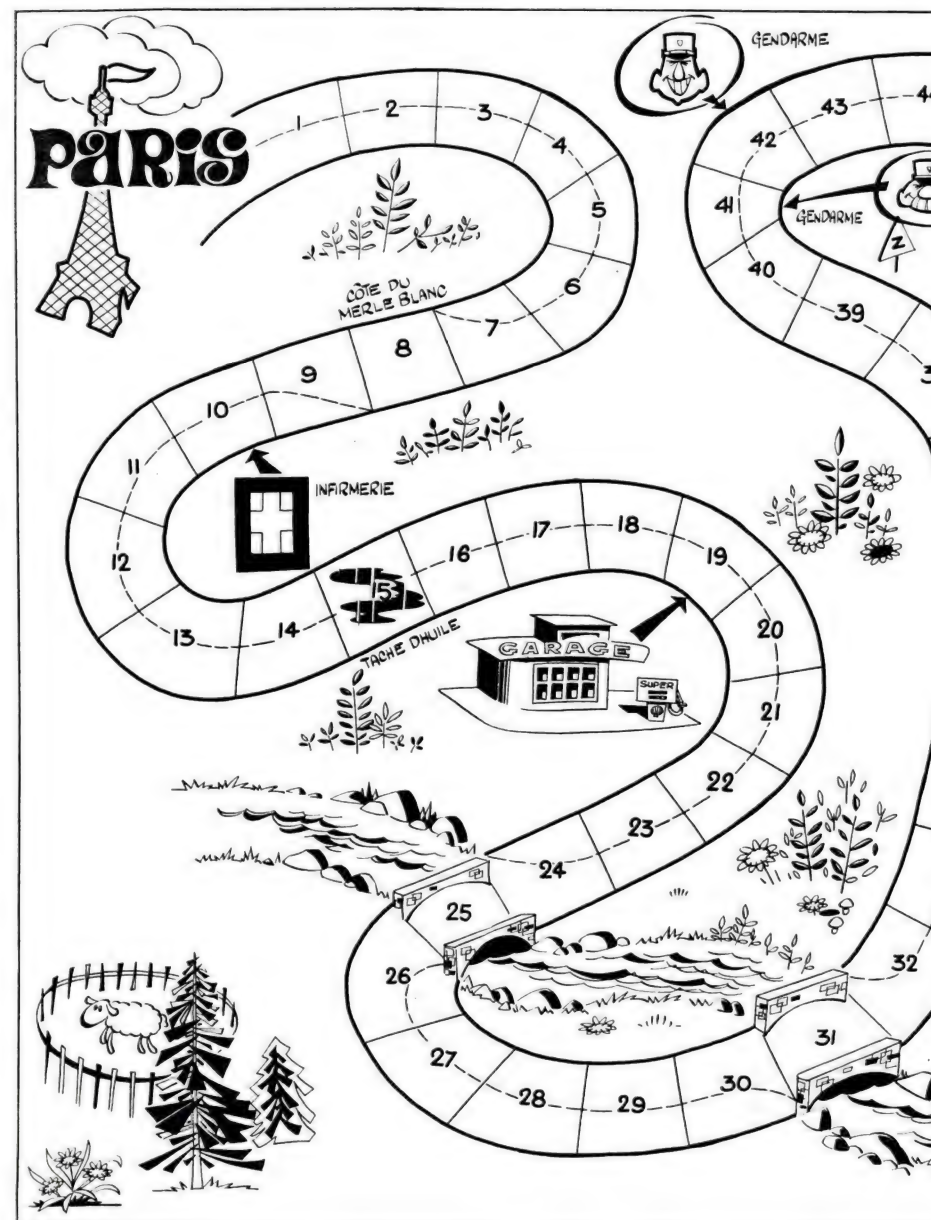
De 10 à 12 : Un coup d'œil sur le dictionnaire et vous serez champion !

De 13 à 15 : Vous êtes très fort.

16 et plus : Futur professeur de géographie. Si vous continuez...

A	L	O	E	R
V	D	I	S	E
M	A	R	N	Y
T	U	E	O	S
I	S	M	G	V

Solution page 70.



LE RALLYE PARIS-MONTE-CARLO

Pour jouer à notre rallye il vous faut un dé et les quatre voitures ci-contre que vous découperez. Prenez le départ de Paris et, comme un bolide, foncez vers Monte-Carlo. Mais, attention aux accidents !

COMMENT Y JOUE-T-ON ?

Chaque joueur jettera son dé et c'est avec le « 6 » qu'il pourra sortir de Paris. Puis vous ferez avancer votre voiture d'autant de cases que votre dé l'indiquera.

RÈGLES

1. **Passages à une voie de circulation :** 8, 25, 31. Toute voiture occupant l'une de ces cases doit reculer de cinq cases.
2. **Passages à deux voies de circulation :** Droit de doubler à gauche sans renverser les véhicules roulant à droite. Au tour suivant, la voiture qui double reprend sa place à droite chaque fois que c'est possible. Toute voiture « rattrapée » en cours de dépassement est renversée par le poursuivant si celui-ci est amené à prendre position sur sa case. Il recule donc de cinq cases.
3. **Case 15 : tache d'huile :** Bosse et tête à queue. Allez à l'infirmerie (case 10).
4. **Case 19 :** Faites le plein d'essence. Ne jouez pas au tour suivant.
5. **Cases 41 et 42 :** Excès de vitesse dans le virage. Mettez-vous sur le bas-côté pendant deux tours.
6. **Case 48 :** Vérification des pneus, de l'huile et de l'essence. Arrêt de deux tours. Vous jouez au troisième.
7. **Case 55 :** Le médecin affecté à l'infirmerie vous demande de le conduire auprès d'un blessé en case 45. Retour en arrière.
8. **Case 62 :** Le premier arrivé est le vainqueur du rallye.

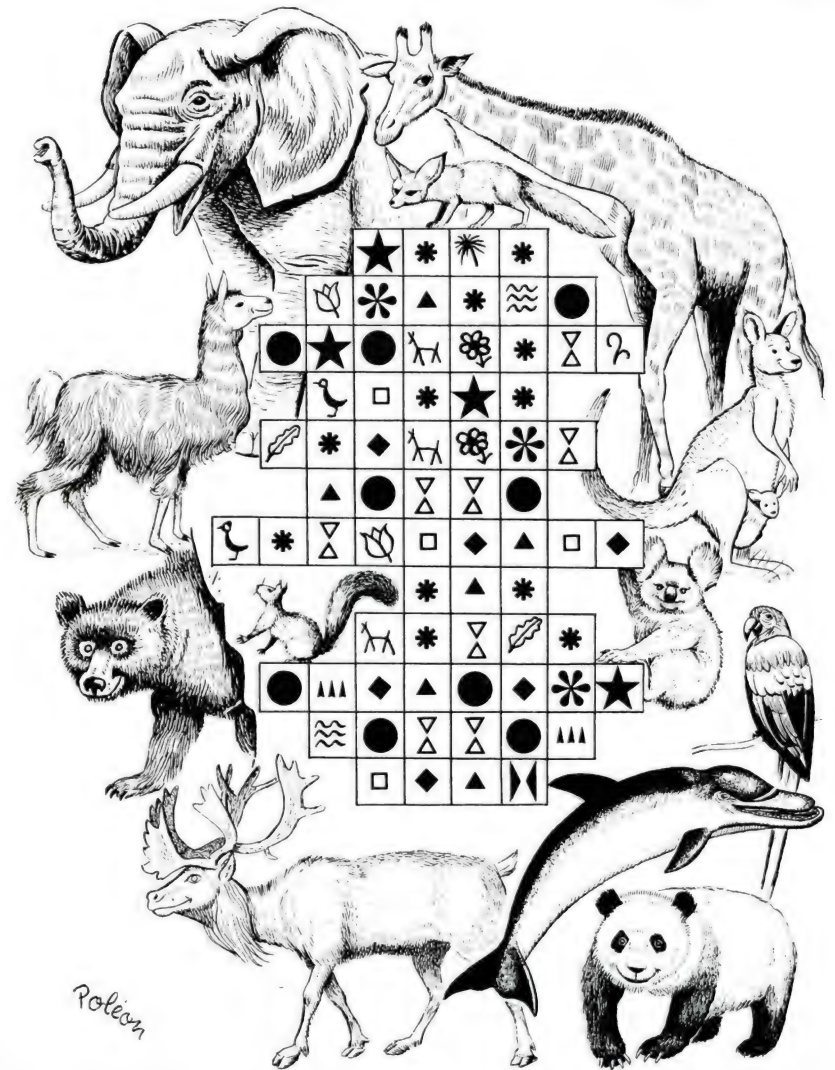
O. A. GRANDJEAN



LE JEU CONCOURS PRIMÉ

Quels sont ces 12 animaux ?

PAR MONSIEUR STOP



EN JOUANT AVEC CES DOUZE ANIMAUX SYMPATHIQUES GAGNEZ 250 F ET UNE MAGNIFIQUE CADY

offerte par Motobécane-Motuconfort

Leurs noms figurent dans les lignes horizontales de la grille autour de laquelle ils ont été dessinés.

Mais ces noms ont été codés, c'est-à-dire que toutes les lettres ont été remplacées par des signes mystérieux, chaque lettre étant toujours remplacée par le même signe.

L'étoile, par exemple, c'est la lettre « L ».

Inscrivez les lettres et les noms, au fur et à mesure que vous les découvrez dans la grille « muette » du bulletin-réponse ci-dessous. Ensuite vous classerez les douze animaux selon vos préférences. Vous placerez en tête de liste celui que vous aimez le plus, que vous trouvez le plus sympathique. Vous donnerez la seconde place à celui qui, ensuite, vous plaît le plus... et ainsi de suite... en plaçant, bien entendu, au douzième rang celui qui vous plaît le moins. Inscrivez votre liste sur le bulletin-réponse.

Pour établir le classement, seront seulement retenues, d'abord, toutes les listes ayant en tête le même animal que celui de la liste du jury. Les autres seront éliminées.

Parmi les restantes, seront sélectionnées les réponses portant, à la deuxième place de la liste, l'animal figurant également à la deuxième place dans la liste du jury. Les autres seront éliminées. Parmi les restantes seront retenues les réponses qui auront donné le même animal que le jury à la troisième place... et ainsi de suite.

ATTENTION Avant de commencer lisez attentivement ce RÈGLEMENT

Ne peuvent participer à ce jeu-concours que les lecteurs résidant en France.

Le gagnant sera celui qui, ayant trouvé les noms exacts des douze animaux, aura fourni une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, Rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX.

S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager.

Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse public par « PIF ».

Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et les noms des animaux (tout cela en lettres majuscules).

Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU-PRIMÉ DE « PIF »

B. P. PARIS 90-10

où il devra être posté au plus tard le lundi 3 mars, à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Il ne sera pas tenu compte des envois postés après cette date.

La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1245 du 12 avril 1969.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

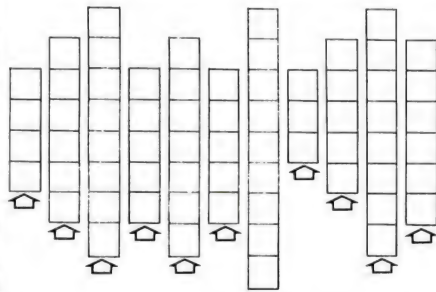
Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsouris, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce jeu.

BULLETIN-RÉPONSE

Decoupez suivant le pointillé

NOM Prénom AGE
Rue N°
Ville Département

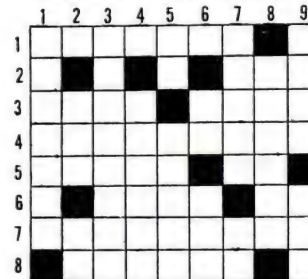
VOICI LES NOMS DES 12 ANIMAUX
QUE J'AI TROUVÉS SUR LES LIGNES HORIZONTALES



DANS L'ORDRE DE MES PRÉFÉRENCES VOICI MON CLASSEMENT

- 1^{re}
- 2^e
- 3^e
- 4^e
- 5^e
- 6^e
- 7^e
- 8^e
- 9^e
- 10^e
- 11^e
- 12^e

MOTS CROISÉS ILLUSTRÉS



Avant de commencer ces mots croisés, sachez que les illustrations vous aideront à trouver certaines définitions.

Horizontalement :

1. On pouvait lui dire « la barbe » sans qu'il se fâche. — 2. Permet d'exprimer la surface du jardin. — 3. Qui n'a encore jamais servi. — On le considère comme le père de l'aviation. — 4. Les gourmands se dépêchent toujours d'en trouver le fond. — 5. Elle ne se conserve ni en flocon ni en flacon. — Abréviation sur une borne ou sur une carte routière. — 6. A pour préfecture Evreux — Finissent un participe. — 7. Elles se chantent la nuit sous un balcon. — 8. Qui est de la nature de l'os.

Verticalement :

1. Des fruits qui doivent suivre un régime dès leur naissance. — 2. Synonyme d'époque — Points cardinaux. — 3. Conduisent des camions sur de longues distances. — 4. On peut les manger, même si elles sont de Barbarie. — 5. Pronom personnel — Entouré de toutes parts. — 6. Exclamation — On doit en mettre dans son vin. — 7. Appareil de détection, précieux pour la navigation aérienne et maritime — Dans dix, dans deux, mais pas dans huit. — 8. Regroupée. — 9. Couleux — Levant.

Solution page 70

NEUF EN SEPT

Dans les sept lignes de cette grille, inscrivez horizontalement les mots correspondant aux définitions que voici :

1. Maison indigène en argot militaire.
2. Il ne chasse que de nuit.
3. Plus près du sommet.
4. L'endroit.
5. Il échappa de justesse au sacrifice.
6. On y chante, on y danse.
7. Il chante précisément dans le précédent.

Si vos mots sont justes et bien placés, verticalement, de haut en bas, dans les deux colonnes des extrémités et dans le sens des flèches, vous trouverez le nom de deux moyens de locomotion : l'un d'autrefois, l'autre d'aujourd'hui.

Solution page 70.

FABRIQUEZ-VOUS UN FLIPPER ÉLECTRIQUE

MUNISSEZ-VOUS DE :

3 ampoules de 4,5 V (A) — 1 pile électrique de 4,5 V (G) — 3 bouchons de liège (B) — 6 pots de petits-suisseurs en matière plastique (F) — 1,50 m de fil électrique souple à un seul brin — 1 boîte de lessive taille normale : 22,5 cm x 16 cm (I) — 1 boîte de chaussures, modèle courant : 31 cm x 16,5 cm — 1 tube de cachets d'aspirine en aluminium (E) — 1 élastique — 1 règle — 1 bille d'acier L de 15 mm de diamètre — Confectionnez les bras de renvoi K, suivant le modèle, à l'aide de carton fort de 11 cm.

MONTAGE DU PANNEAU VERTICAL :

Suivant le modèle, faites le montage de chaque lampe. Assurez-vous que chaque fil a fait bien contact au culot de la lampe. Placez ces ensembles dans les pots de petits-suisseurs, suivant la figure D. Ces montages, que nous appellerons « voyants lumineux », sont numérotés à l'aide d'un crayon feutre. Découpez le fond de la boîte de lessive (I) ainsi que l'emplacement des trois montages D, que vous fixerez et collerez sur l'envers.

MONTAGE DE LA TABLE DE JEU :

Découpez le fond des trois autres pots de diamètre inférieur à celui de la bille. Percez latéralement chaque pot. Passez-y les fils électriques qui ressortiront par le trou central. Suivez sérieusement le détail du schéma électrique H.

Le couvercle de la boîte de chaussures sert de table de jeu. Percez-le de trois trous au diamètre des pots de petits-suisseurs qui seront collés dessous.

Confectionnez et collez la cloison de tir M. Aplatissez le tube E. Confectionnez-le suivant le modèle. Passez l'élastique qui sera maintenu sur M et J. Retenez-le à l'aide d'allumettes qui seront à leur tour collées de scotch. Un anneau de portecils sert de tirette.

Placez les languettes de renvoi K. Celles-ci se déplaceront latéralement au cours du jeu. Tracez une ligne pointillée à 1 cm du bord sur toute la largeur de la boîte. Placez une règle, ou tout autre objet pour donner l'inclinaison.

ET MAINTENANT, PLACE AU JEU :

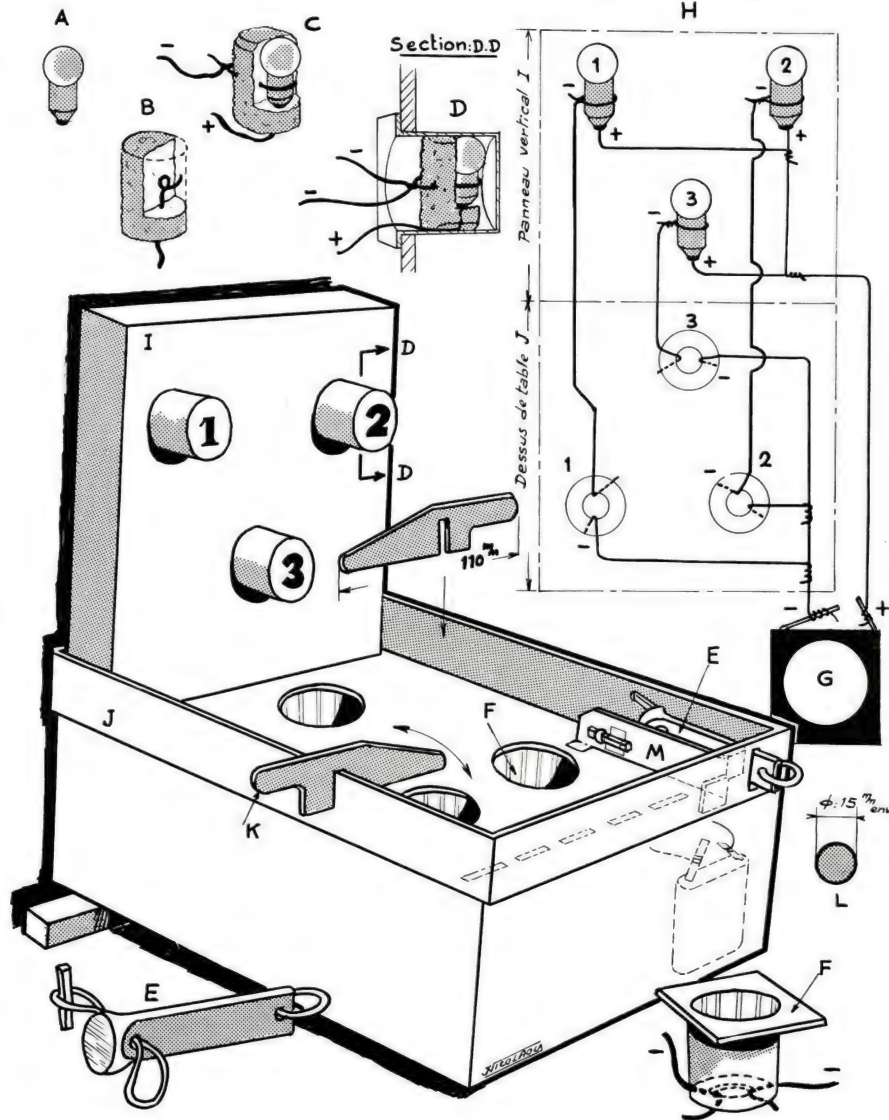
Placez la bille d'acier dans le « lance-boule » E. Tirez fort et, en vous aidant des bras de renvoi (les flippers), essayez de mettre la bille dans un trou (de préférence dans un 3). La partie se joue en 50 points. Les voyants lumineux servent de témoins. Si vous déplacez la ligne discontinue, vous êtes éliminé et le tour passe à votre voisin. Finie la technique, place à la plus formidable des parties de flipper !



SOLUTION DES JEUX



SCHEMA ÉLECTRIQUE



PAGES

56 ERREUROSKI

Ne dites pas que le Soleil et la Lune sont en même temps dans le ciel, cela est fort possible. Mais...
 1° Des fleurs dans le sapin de droite. — 2° Le croissant de la lune a ses cornes tournées vers le haut. — 3° Sur le remonte-pentes, le skieur et la skieuse sont branchés sur des fils différents alors que tous deux descendent. — 4° Un siège du remonte-pente est fixé à l'accoudoir. — 5° Un skieur assis porte une chaussure de ville. — 6° Le skieur debout derrière lui a un bâton crochu. — 7° Le skieur en tête de la descente n'a qu'un bâton. — 8° Le skieur qui tourne la tête n'a qu'une seule trace. — 9° Pas de trace pour le skieur de tête. — 10° Traces de part et d'autre du sapin.

CINÉGRAMME

Le bébé ne voulait plus marcher, alors la maman l'a replacé dans sa voiture où il s'est endormi.

57 CINQ EN UN

1. Trouvez le ski : Il borde l'enseigne de l'hôtel.
2. Le jeu des boules de neige : Aucune des boules proposées ne peut passer dans la bouche du bonhomme de neige.
3. La lettre-piège était un « R ». Elle était facile à isoler quand on avait trouvé que les trois sports pratiqués dans cette station étaient le ski, la natation et le patinage.
4. Les anomalies : 1° Le rotor de l'hélicoptère est placé de façon plutôt fantaisiste. — 2° La cheminée n'a pas de chapeau. — 3° La boutique « Tout pour le ski » n'a pas une vitrine qui corresponde à ce qu'elle annonce. — 4° Le bâton gauche du skieur à fuséau noir est plus court que le bâton droit. — 5° Le câble du télésiège est interrompu sur son parcours.
5. L'enseigne lumineuse : voir dessin ci-contre.



58 LES MOTS DOMINOS

DRAP — APTE — TÊTU — TUBA — BAIN — INDE —
 DEF — FILE — LEST — STAR — ARME — MENU —
 NUIT — ITON — ONCE.

CE QUE PARLER VEUT DIRE

« Faire long feu. »
 Réponse (2) : par allusion à une arme dont la charge brûle lentement et lance mollement le projectile.
 « Avoir le bras long. »
 Réponse (1) : L'image est toute naturelle puisque le mot bras, employé seul et au sens figuré, signifie Pouvoir, Puissance.
 « Être à cheval sur les règles. »
 Réponse (3) : Locution qui s'explique par allusion au cavalier qui se tient fièrement sur sa monture selon les règles hippiques.
 « Se noyer dans un verre d'eau. »
 Réponse (2) : On se laisse submerger par une petite quantité d'eau, c'est-à-dire par une petite difficulté.

JEU DES MOTS FRANÇAIS

TICKET : Billet — GANGSTERS : Bandits — GENTLEMAN CAMBRIOLEUR : Homme du monde cambrioleur — HOLD-UP : Vol — POLICEMEN : Policiers — RELAX : Détente, détendant — O.K. : d'accord — SELF-SERVICE : Libre service — PARKING : Parc à voitures, Garage.

PAGES

59 BULLES DE NEIGE

A.9 — B.3 — C.7 — D.8 — E.1 — F.2 — G.6 —
 H.4 — I.5.

60 COLLEZ VOS AMIS

1. MONACO — 2. NON ; mais il en existe des blancs à cou noir — 3. De France, en Normandie — 4. DEUX. — 5. Un pelage clair avec des rayures foncées.

61 LUDOVIC, DÉTECTIVE PRIVÉ

En arrivant chez Adémir, le lendemain matin, Ludovic constate que la ceinture du jeune homme se trouve dans le sens inverse de celui qu'elle occupait la veille. (Voir position de la boucle au dessin 1.)
 Adémir s'est donc certainement rhabillé et a revêtu son imperméable pour ne pas rater sa surbroum. Sa ceinture s'étant détachée, il l'a remise dans l'autre sens.

63 POURRIEZ-VOUS ÊTRE EXPLORATEUR ?

Réponses aux questions :
 4. Non, le Chili et le Brésil n'ont pas de frontière commune. 5. Non, il n'existe plus d'île inconnue. 6. C'est le pôle Sud et non le pôle Nord qu'a atteint Amundsen en 1911. 7. Non, les Chinois et les Japonais ont une langue différente. 9. L'aiguille d'une boussole étant aimantée, subit l'attraction du pôle magnétique terrestre : Le pôle Nord. 13. Bâbord est à gauche quand on regarde de l'arrière vers la proue (l'avant du bateau) — Tribord est à droite.
 18. Solution du problème de l'île incendiée : Il suffit de mettre le feu aux broussailles à l'extrémité Nord de l'île, à environ 1 km de la pointe. Poussé par le vent du sud, le feu va réduire en cendres toute la végétation de la pointe nord.
 Quand l'incendie venant du sud aura atteint l'endroit où vous avez mis le feu, vous pourrez alors vous réfugier sur la partie de l'île que vous avez volontairement incendiée et qui est maintenant refroidie.
 — Si vous avez plus de 10 points, vous avez « l'étoffe » pour être un émule de Charcot, de Byrd, de René Caillé ou de Marco Polo. Vous n'aurez pas une existence monotone. Tant mieux !
 — Entre 6 et 10 points inclus, vous aimez voyager, mais vous êtes aussi bien content ensuite de rentrer chez vous. C'est un bon équilibre.
 — Moins de 6 points : vous préférez rester au coin du feu, et vos goûts ne vous portent pas vers l'aventure et les terres lointaines. Mais vous avez certainement, par contre, beaucoup d'ordre et de stabilité.

MAGIGRAMME

Val d'Oise, Oise, Marne, Aisne, Eure, Loire, Meuse, Nord, Orne, Seine, Vosges, Ain, Isère, Tarn, Gers, Var, etc.

68 MOTS CROISÉS ILLUSTRÉS

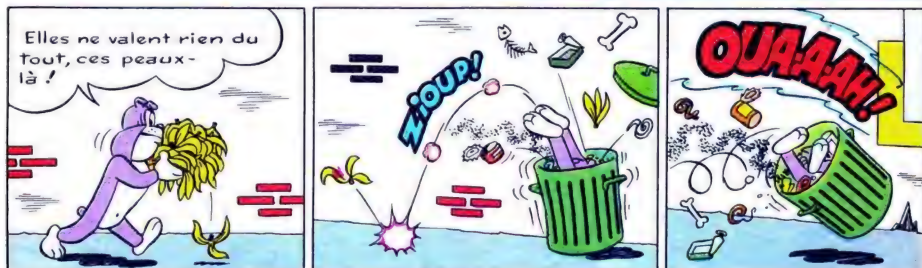
HORIZONTALEMENT — 1. BARBIER — 2. ARE — 3. NEUF — ADER — 4. ARTICHAUT — 5. NEIGE — RN — 6. EURE — IE — 7. SÉRÉNADÉS — 8. OSSEUX.
 VERTICALEMENT — 1. BANANES — 2. ÈRE — EO — 3. ROUTIERS — 4. FIGES — 5. IL — CERNE — 6. AH — EAU — 7. RADAR — DX — 8. RÉUNIE — 9. VERT — EST.

NEUF EN SEPT

CAGNA — HIBOU — AMONT — RECTO — ISAAC — OPÉRA et TENOR donnent CHARIOT et AUTOCAR.

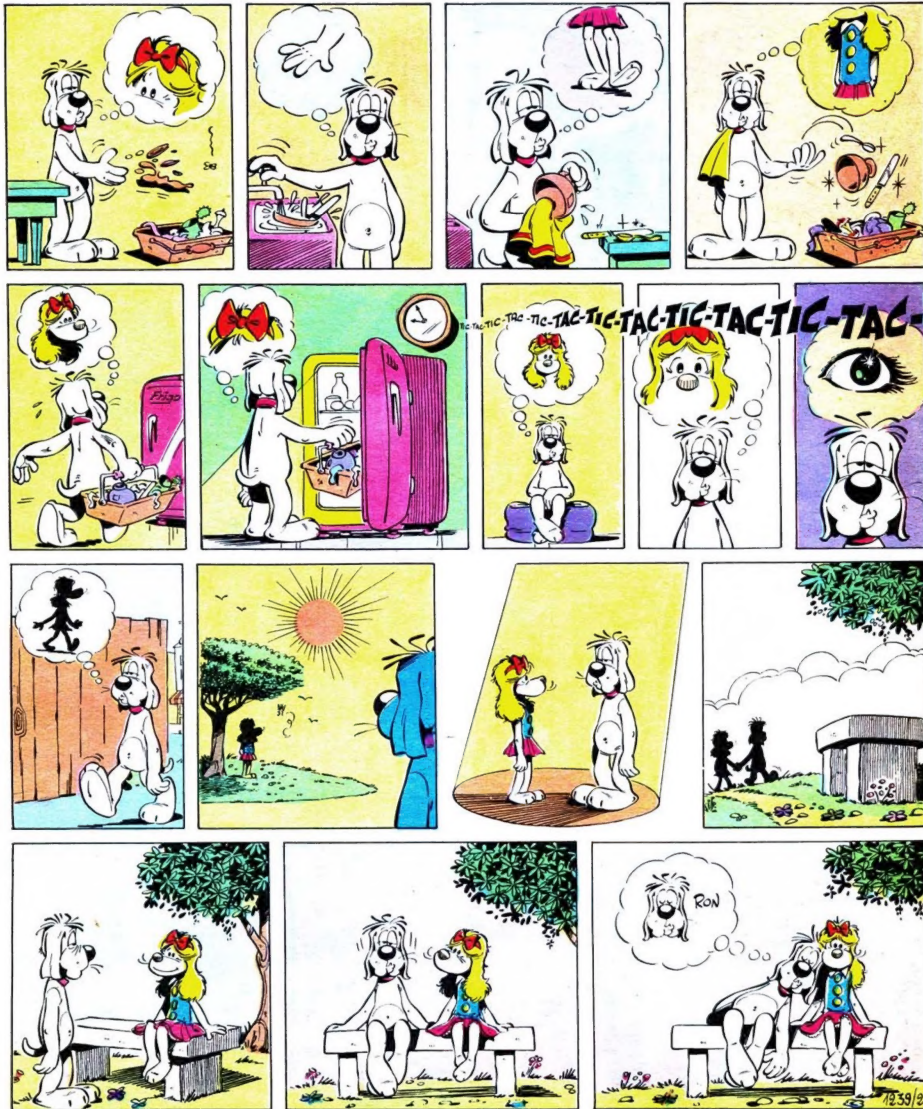


PEAUX-*lissonneries*



...OU LA JOIE DE VIVRE

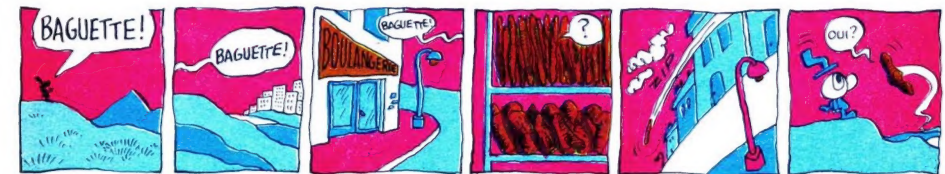
par GOTLIB



M. le magicien.....

par

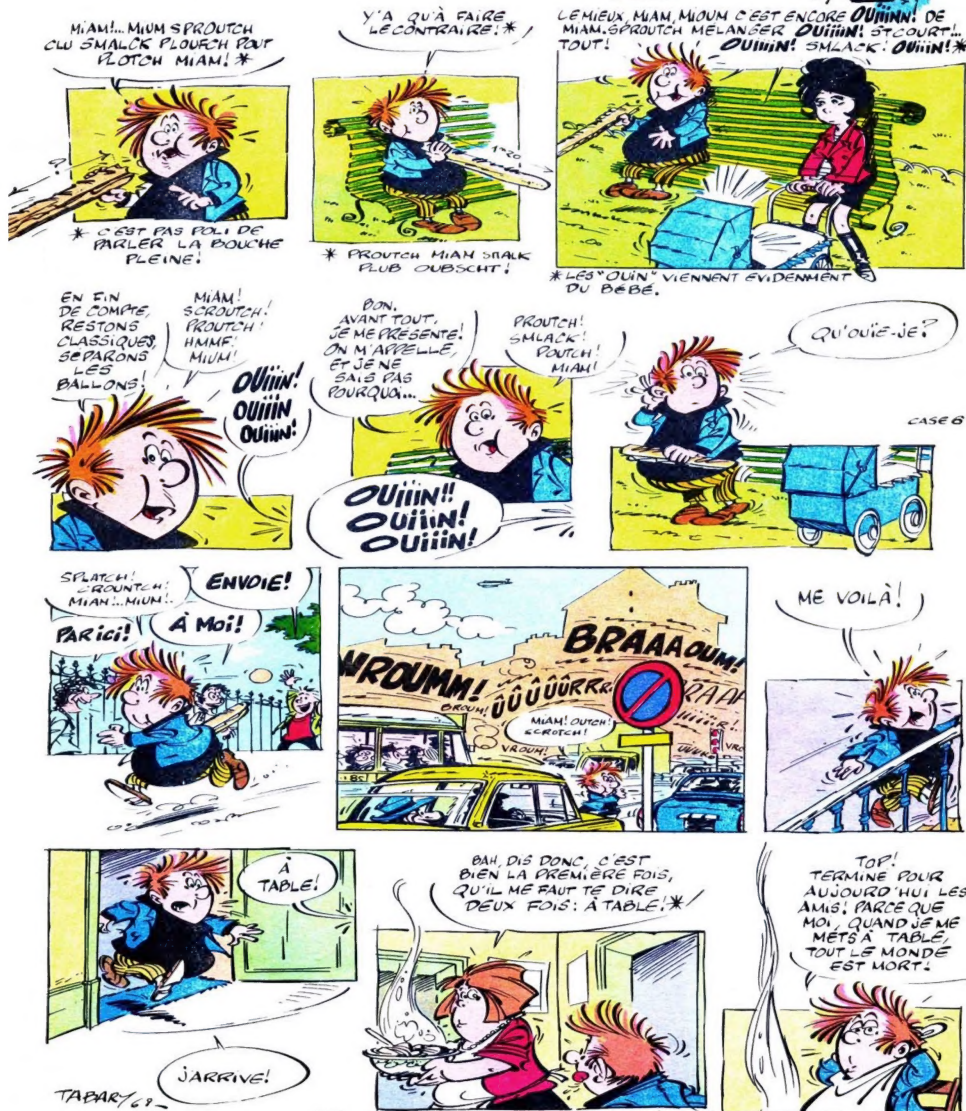
M. M.



LES BONNES RECETTES DE

BOUBOULE

PAR TABARY

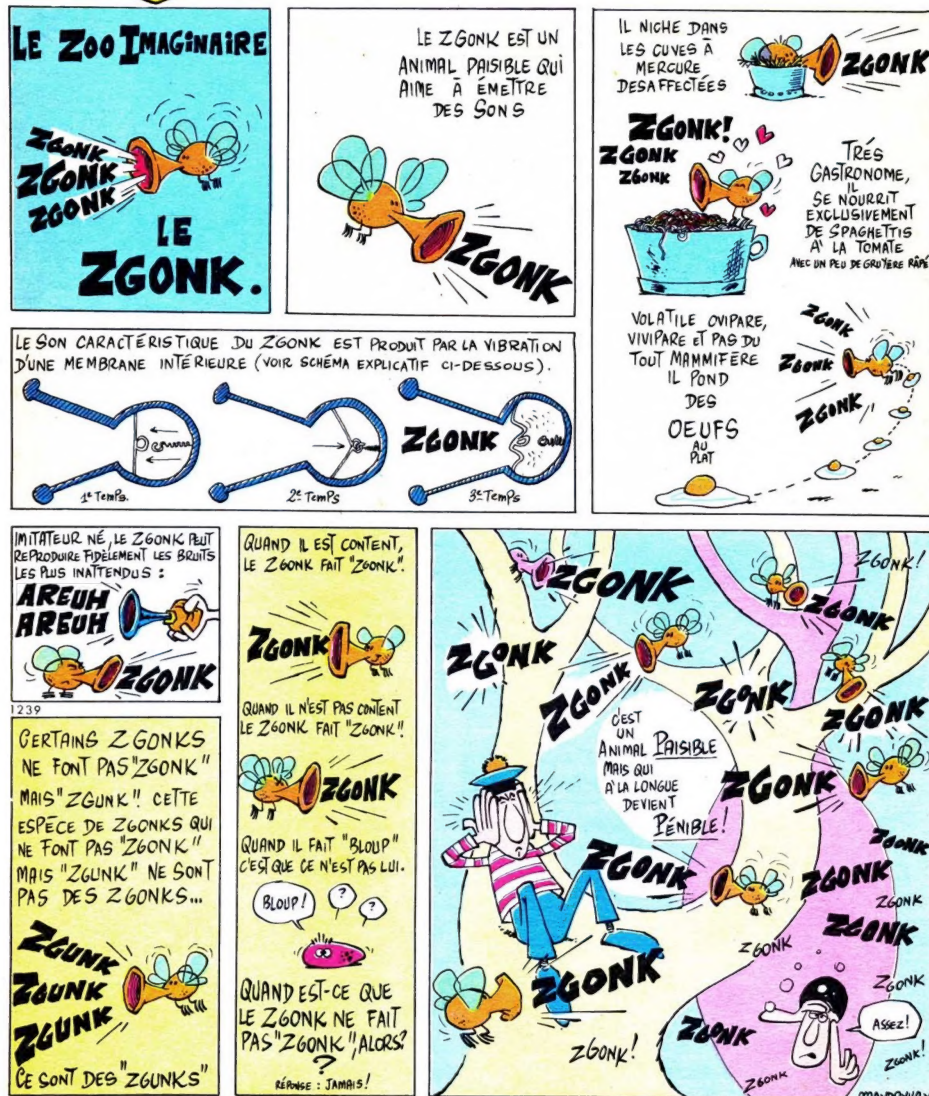


1235 * LA PREMIÈRE FOIS A ÉTÉ DITE À LA CASE 6.

AILLEURS



Scénario
et
Dessins
de
MANDRYKA

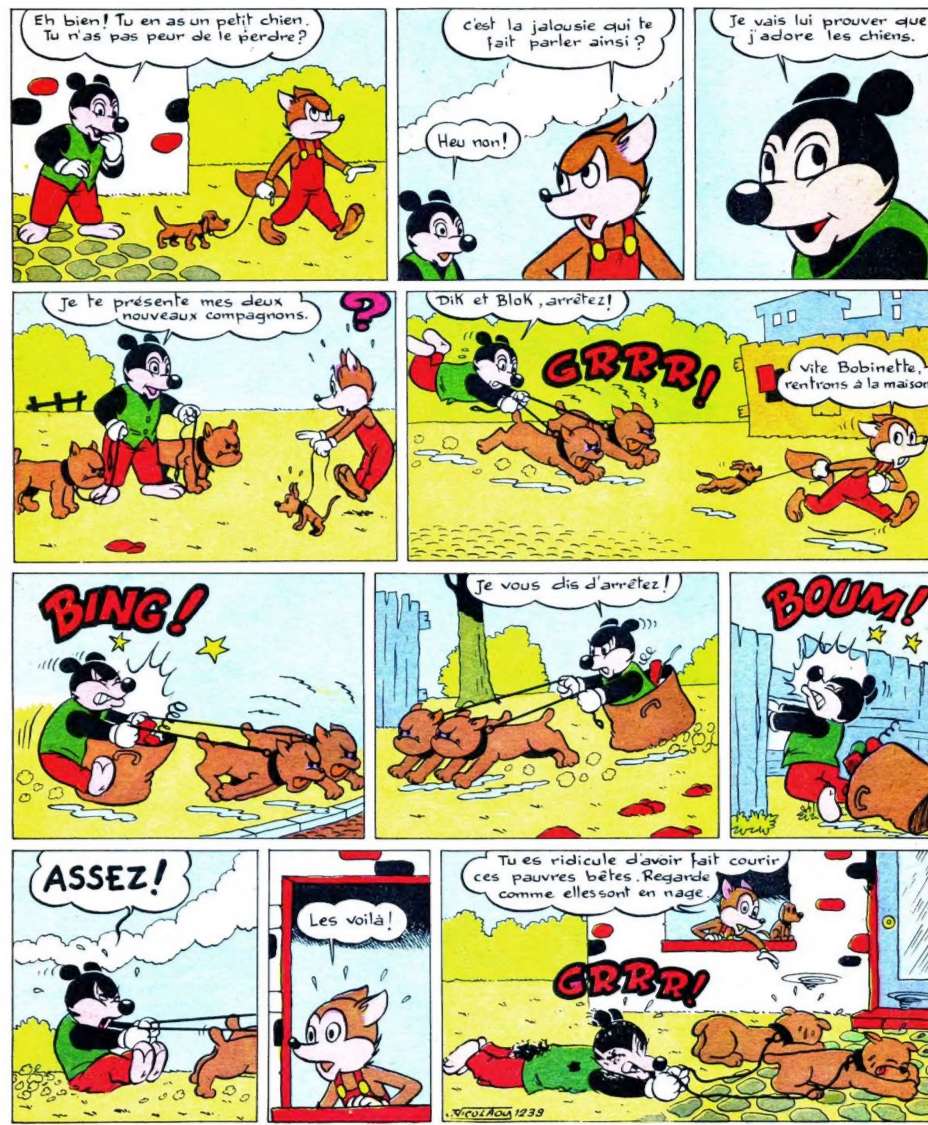


☆ Ceci est l'histoire poignante d'un pauvre rongeur, seul dans un monde cruel, entouré d'un tas d'objets hostiles auxquels il ne peut rien faire et qui pourtant semblent lui vouloir du mal et que ceux qui ont déjà vu un titre plus long que ça, n'ont qu'à m'écrire.



PLACID ET MUZO

SCÉNARIO ET
DESSINS DE
NICOLAOU





LA SEMAINE
PROCHAINE

**PIF PRÉSENTE :
TOUT EN RÉCITS COMPLETS**

- **PIF** affronte de nouveau Hercule dans " L'ÉLIXIR MAGIQUE ". 5 pages.
- **LES PIONNIERS DE L'ESPÉRANCE** : un formidable récit de science-fiction : " LES GLADIATEURS DE TARANGO ". 20 pages.
- **TOTOCHÉ** : les inséparables copains dans une aventure comique irrésistible : " MYSTÈRE ET BOULES DE GOMME ". 7 pages.
- **LOUP NOIR**, l'Indien qui n'a qu'un loup pour ami, livre un combat sans merci dans " LA PRAIRIE DES COMANCHES ". 10 pages.
- **NESTOR** ● **LE CONCOMBRE MASQUÉ** ● **PIFOU**
● **GAI-LURON** ● **M. LE MAGICIEN** ● **BOUBOULE**
● **AILLEURS** ● **CORINNE ET JEANNOT**

Le journal des jeux de 16 pages avec le grand jeu primé qui vous fera gagner 250 F plus un magnifique cadeau.

et **UN NOUVEAU
GADGET**

